MANUALE
UTENTE
CALIFORNIA
193 EGV
19350

PRECAUZIONI

• Questo disco contiene software per il sistema PlayStation®3. Non utilizzare questo disco con altri sistemi, poiché potrebbe danneggiarsi. • Il disco è conforme esclusivamente alle specifiche del sistema PlayStation®3 per il mercato PAL. Non può essere utilizzato con altre versioni del sistema PlayStation®3. • Leggere attentamente il manuale di istruzioni del sistema PlayStation®3 per un utilizzo corretto del prodotto. • Inserire il disco nel sistema PlayStation®3 con il lato inciso rivolto verso il basso. • Quando si maneggia il disco, evitare di toccarne la superficie. • Mantenere il disco pulito ed evitare di graffiarlo. Se la superficie si sporca, pulirla con un panno morbido e asciutto. • Non esporre il disco a fonti di calore, alla luce diretta del sole o a eccessiva umidità. • Non utilizzare dischi di forma irregolare, incrinati, deformati o riparati con nastro adesivo, in quanto potrebbero causare il malfunzionamento del gioco.

AVVERTENZE PER LA SALUTE

Giocare sempre in un ambiente ben illuminato. Fare pause regolari di circa quindici minuti per ogni ora di gioco. Smettere immediatamente di giocare se si vieni colti da vertigini, nausea, affaticamento o cefalea. I soggetti sensibili a luci intermittenti o a particolari forme o configurazioni geometriche potrebbero soffrire di una forma di epilessia non diagnosticata ed essere soggetti a crisi epilettiche guardando la tv o giocando con i videogiochi. Se si è soggetti ad attacchi epilettici, consultare il medico prima di giocare con i videogiochi e contattarlo immediatamente qualora si dovessero riscontrare uno o più dei seguenti sintomi durante il gioco: alterazioni della vista, contrazioni muscolari, altri movimenti involontari, perdita di coscienza, confusione mentale e/o convulsioni.

PIRATERIA

La riproduzione non autorizzata di una parte del prodotto o del prodotto nella sua interezza e l'uso non autorizzato di marchi registrati costituiscono reato. La PIRATERIA danneggia i consumatori, gli sviluppatori, gli editori e i rivenditori autorizzati. Se si sospetta che questo gioco sia una copia non autorizzata o si hanno altre informazioni su prodotti pirata, contattare il Servizio Clienti della propria zona telefonando ai numeri riportati sul retro di questo manuale.

SISTEMA DI CLASSIFICAZIONE IN BASE ALL'ETÀ PEGI (PAN-EUROPEAN GAME INFORMATION—INFORMAZIONI PANEUROPEE SUI GIOCHI)

Il sistema di classificazione in base all'età PEGI è volto a proteggere i minorenni da videogiochi non adatti alla loro fascia d'età. Questa classificazione NON È UNA GUIDA sui livelli di difficoltà dei videogiochi. Per ulteriori informazioni visita il sito **www.pegi.info.**

Diviso in tre parti, il PEGI consente ai genitori e ai consumatori di ottenere informazioni affidabili sull'adeguatezza del contenuto del gioco in base all'età del giocatore. La prima parte è la classificazione dell'età:

La seconda parte consiste in una serie di descrittori che indicano il contenuto del gioco. A seconda del gioco ci può essere un numero diverso di descrittori combinati insieme. La classificazione dell'età riflette l'intensità del contenuto. Questi descrittori sono:

La terza parte consiste in un'etichetta per indicare giochi online. Quest'etichetta può essere utilizzata solamente da fornitori di servizi di gioco che si sono impegnati a garantire misure orientate alla protezione dei minorenni durante l'esperienza di gioco online:

Per ulteriori informazioni visita il sito
www.pegionline.eu

I numeri dell'Assistenza clienti telefonica si trovano sul retro di questo manuale.

AGGIORNAMENTI DEL SOFTWARE DEL SISTEMA

Per dettagli relativi all'aggiornamento del software del sistema PlayStation®3, visitare il sito web eu.playstation.com oppure fare riferimento alla Guida di riferimento rapido del sistema PS3™.

LIVELLO CONTROLLO GENITORI

Questo prodotto ha un livello di controllo genitori predefinito che dipende dal suo contenuto. È possibile impostare il livello di controllo genitori sul sistema PlayStation®3 per stabilire restrizioni alla riproduzione di un prodotto secondo un livello di controllo genitori superiore rispetto a quello predefinito sul sistema PS3™. Per ulteriori informazioni, consultare il manuale di istruzioni del sistema PS3™.

Il presente prodotto è classificato secondo il sistema di classificazione PEGI. Sulla confezione è riportata la classificazione PEGI per fasce d'età e per contenuto (tranne nei casi in cui, per legge, venga applicato un altro sistema di classificazione). Il rapporto tra il sistema di classificazione PEGI e il livello di controllo genitori è il seguente:

LIVELLO DEL CONTROLLO DEI GENITORI	GRUPPO ETÀ — CLASSIFICAZIONE PEGI
9	18
7	16
5	12
3	7
2	3

In alcuni casi il livello del filtro contenuti di questo prodotto potrebbe essere superiore a quello richiesto nel tuo paese. Ciò è dovuto alle differenze nella valutazione per fasce d'età nei vari paesi in cui il prodotto viene venduto. Potresti dover aggiornare il livello del filtro contenuti sul tuo sistema PS3™ per poter giocare.

BLES-00652

SOMMARIO

/// PREPARATI PER ENTRARE NEL MONDO DELLE GARE SU STRADA, STILE WESTCOAST

DALL'ALBA AL TRAMONTO IN TUTTA L.A. DALLE VIE DI SOUTH CENTRAL AI VIALI DI SANTA MONICA, LA SCENA DELLE GARE SU STRADA ILLEGALI HA LANCIATO IL GUANTO DI SFIDA: CE LA FARAI SENZA ESSERE ARRESTATO?

Vivi Los Angeles come mai prima d'ora: dagli acquedotti di Downtown alla Sunset Strip agli scali ferroviari di South Central, le strade di L.A. sono pronte per mettere alla prova nervi e abilità mentre cerchi di costruirti una reputazione e guadagnare soldi. Scegli le tuner, le supercar, la auto di lusso, le moto migliori e ora anche auto della polizia, low rider e un grande classico moderno: un Range Rover SUV completamente personalizzabile. Ma la scelta del veicolo non è che l'inizio, poiché esistono possibilità infinite per migliorare e personalizzare al meglio il tuo veicolo con parti e kit. Così funzionano le cose nella scena.

PREPARATI AL MEGLIO DELLE GARE SU STRADA, SENZA CIRCUITI, SENZA REGOLE!

BENVENUTO AL MIDNIGHT CLUB.

PREPARAZIONE

Predisponi il tuo sistema digitale di intrattenimento PlayStation®3 seguendo la procedura riportata nel manuale di istruzioni. All'avvio, la spia di accensione sarà di colore rosso a indicare che il sistema PlayStation®3 è in modalità stand-by. Premi il tasto di accensione e la spia di accensione diventerà verde.

Inserisci il disco di Midnight Club Los Angeles Complete Edition™ nel vano disco, con l'etichetta rivolta verso l'alto. Seleziona l'icona 🎮 dal menu Home. Apparirà un'immagine del software. Premi il tasto ⊗ per avviare il caricamento. Si raccomanda di non collegare o rimuovere accessori quando la console è accesa.

NOTA: le informazioni contenute in questo manuale erano corrette al momento della stampa, ma durante le ultime fasi di sviluppo del prodotto è possibile che siano state apportate lievi modifiche. Tutte le immagini presenti nel manuale sono state tratte dalla versione inglese del prodotto.

COMANDI STANDARD PER CONTROLLER WIRELESS DUALSHOCK®3

LEVETTA SINISTRA	Sterzo
LEVETTA DESTRA IN SU	Acceleratore
LEVETTA DESTRA IN GIÙ	Freno/Retromarcia
TASTO L1 + LEVETTA SINISTRA	Su due ruote/Spostamento peso
TASTO L1 + LEVETTA SINISTRA (IN ARIA)	Comandi in aria
TASTO R1	Freno a mano
TASTO L3	Abilità speciali/Potenziamenti
TASTO R3	Nitro/Effetto turbo di scia
TASTO ✕	Attiva luci/sirene sull'auto della polizia
TASTO △	Cambia visuale
TASTO □ (O TASTO L2 + R2)	Guarda dietro
TASTO L2	Guarda a sinistra
TASTO R2	Guarda a destra
TASTO SU	Mappa su schermo/Chiudi Sidekick
TASTO GIÙ	Sospensioni idrauliche
TASTO SINISTRA	Brano precedente (tieni premuto per mettere il brano in pausa)
TASTO DESTRA	Brano successivo
TASTO SELECT	Mappa GPS
TASTO START	Pausa/Menu delle opzioni

/// IL MODO MIGLIORE DI VEDERE LOS ANGELES È FARLO A 395 ALL'ORA!

GAREGGIA PER GUADAGNARE REP E SOLDI. A PRESTAZIONI MIGLIORI CORRISPONDONO RICOMPENSE MIGLIORI.

La REP è essenziale per progredire nella carriera. Nel corso del gioco incontrerai vari personaggi, alcuni dei quali ti sfideranno solo quando avrai superato una certa soglia di REP.

La rapidità con cui guadagni REP dipende dalla tua abilità dietro il volante: a posizioni migliori e avversari più impegnativi corrispondono maggiori incrementi della REP. Gli avversari presenti in città sulla mappa GPS sono rappresentati da icone colorate. I colori indicano la difficoltà: gli avversari verdi sono facili, quelli gialli medi, quelli arancione difficili, quelli rossi i più difficili. Accumulando REP potrai sbloccare nuove caratteristiche e opzioni.

SUGGERIMENTO 01

EFFETTO TURBO DI SCIA

Se corri direttamente alle spalle di un avversario, noterai che il suo veicolo emana una scia. Questo significa che sei sulla sua scia. Il tuo indicatore dell'effetto turbo di scia comincerà a riempirsi. Quando è pieno, premi il **tasto R3** per ottenere un'accelerazione extra, come per la nitro.

/// NON FERMARTI PER CHIEDERE INDICAZIONI

CRONOMETRO Mostra il tempo totale di gara.
NUMERO DI GIRI Nelle gare su circuito indica il giro attuale.

POSIZIONE Mostra la tua posizione attuale.

FRECCIA Indica il checkpoint successivo durante una gara oppure la destinazione impostata come bersaglio attivo sulla mappa GPS in guida libera.
MINIMAPPA A seconda della modalità in cui ti trovi, sulla minimappa appariranno icone di tipo diverso.

INDICATORI CRUSCOTTO Mostra tutti gli indicatori rilevanti del cruscotto e le informazioni sulla strada. Per ulteriori dettagli, guarda a destra.

ALTRE CARATTERISTICHE

SIDEKICK® Vari personaggi del gioco ti chiameranno per sfidarti ma anche per offrirti dei consigli.

CR Se stai per raggiungere il limite di velocità indicato, apparirà la sigla "CR", che sta per Cruise Control (controllo della velocità). In questo modo saprai di dover rallentare ed eviterai multe se la polizia si trova nei paraggi.

Sull'interfaccia troverai solo le informazioni essenziali riguardanti il tuo veicolo e la città che ti circonda. Ecco quello che devi sapere.

INDICATORI CRUSCOTTO

EFFETTO TURBO DI SCIA (ETS)
Questo indicatore si riempie mentre corri sulla scia di un altro veicolo e diventa verde quando l'ETS è carico.

NITRO
Mostra quante bombole di nitro hai a disposizione.

INDICATORE DANNI
Questo indicatore si riempie man mano che subisci danni e comincia a lampeggiare quando stai per sfasciare il tuo bolide. Se si riempie del tutto, il tuo veicolo è a pezzi.

CONTAGIRI
Mostra i giri del motore.

TACHIMETRO
Mostra la velocità attuale.

MARCIA INSERITA
Mostra la marcia inserita al momento

LIMITE DI VELOCITÀ
Ti indica il limite di velocità corrente.

RADAR ANTI-SBIRRI
Ti avverte se la polizia è nelle vicinanz

NAVIGATORE/RADIO
Identifica la strada in cui ti trovi e mostra il brano in esecuzione quando passi a u nuovo brano.

ABILITÀ SPECIALI/POTENZIAMENTI
Questi indicatori mostrano le abilità speciali o i potenziamenti equipaggiati. Per usare le abilità speciali dovrai riempire l'indicatore durante la gara.

/// LE STRADE DI LOS ANGELES TI CHIAMANO

NOVITÀ DI MIDNIGHT CLUB LOS ANGELES COMPLETE EDITION

RACING TIP 02

COP DODGING

Una novità di Midnight Club Los Angeles Complete Edition riguarda la possibilità di guidare i veicoli della polizia Border, Highway o Squad Patrol (scegli tra la Chevy Impala o la Dodge Charger) per conquistare l'abilità di ignorare i semafori e correre ad alta velocità... ... ma non esagerare o scatterà l'inseguimento. Scegli i tuoi nuovi veicoli della polizia da quelli sbloccabili nel garage.

POLIZIA

Il tuo radar anti-sbirri ti avvertirà dell'eventuale vicinanza della polizia. Se in loro presenza commetti un'infrazione, essi partiranno al tuo inseguimento. Se accosti, verrai multato. Se provi a seminarli, cerca di essere particolarmente elusivo, perché se poi ti costringono ad accostare verrai multato molto più severamente e condotto alla stazione di polizia.

MAPPA GPS

Mentre guidi per la vasta città di Los Angeles potresti perdere l'orientamento. Per fortuna il tuo mezzo è equipaggiato con un sistema GPS di ultima generazione grazie al quale potrai trovare il checkpoint seguente o il punto di partenza della sfida successiva in men che non si dica.

A volte sarà la tua conoscenza di scorciatoie e vicoli secondari a farti vincere le gare. Per decidere la tua mossa successiva senza dover rallentare, premi il tasto **SU** per richiamare la mappa su schermo e vedere l'azione dall'alto. Per avere una visuale satellitare dettagliata in 3D di tutta la città, premi il **tasto SELECT**. Ricorda che puoi ingrandire o ridurre la visuale per trovare i luoghi rilevanti che permettono, in un modo o nell'altro, di progredire nella carriera.

DANNI

Quando il tuo veicolo viene colpito, subisce dei danni. Tra una gara e l'altra avrai la possibilità di eseguire una riparazione rapida, che serve a riportare il mezzo in condizioni funzionali. Se continui senza ripararlo, potresti finire con il farlo a pezzi. Il veicolo risulterà distrutto. Se ciò avviene durante una gara, sarai eliminato. In guida libera, puoi riparare completamente il veicolo presso una stazione di servizio o un'officina.

REGISTRO MISSIONI

Nel registro missioni trovi tutte le missioni attive e completate e l'elenco di tutti i tutorial. Consulta spesso la sezione dei tutorial perché verrà aggiornata con nuove informazioni man mano che progredisci nel gioco. Per poter sbloccare certe missioni dovrai superare una data soglia di REP o vincere un dato numero di gare. Il registro missioni si aggiornerà a seconda dei tuoi progressi e quando un personaggio ti chiamerà per proporti una missione, questa verrà subito aggiunta all'elenco.

/// PER DIVENTARE UNA LEGGENDA DELLA STRADA, DOVRAI INIZIARE DAL FONDO

ALL'INIZIO DELLA CARRIERA AVRAI UNA SCELTA LIMITATA DI VEICOLI E POCHI SOLDI. STA A TE SCEGLIERE L'AUTO E QUANTO SPENDERE IN MODIFICHE, MA ASSICURATI DI SELEZIONARE UN MEZZO CHE SI ADATTI AL TUO STILE DI GUIDA.

Quando vuoi iniziare una gara, scegli un pilota da sfidare, lampeggia con i fari e una gara avrà subito inizio.

Per le strade di Los Angeles si corrono vari tipi di gare. Partecipare a eventi differenti (segnalati sulla mappa GPS da simboli differenti) è essenziale per affinare la propria abilità al volante e avanzare nella carriera.

SUGGERIMENTO 03

COMANDI IN ARIA

Mentre il tuo veicolo si trova a mezz'aria dopo aver effettuato un salto, tieni premuto il **tasto L1** e muovi la **levetta sinistra** (o inclina il controller wireless SIXAXIS™) per passare ai comandi in aria, grazie ai quali potrai muovere il veicolo e raggiungere l'assetto ideale per l'atterraggio.

GARE ORDINATE

I checkpoint sono sparsi per la città e vanno oltrepassati in ordine, l'uno dopo l'altro, fino al traguardo finale.

GARE SU CIRCUITO

Simili alle gare ordinate, ma si compiono più giri dello stesso percorso. Il punto di partenza diventa il primo checkpoint dei giri successivi. Nella variazione ultimo uomo fuori, il giocatore in ultima posizione al termine di ogni giro viene eliminato.

SFIDE A TEMPO

Sfida il tempo utilizzando un dato veicolo. Sei tu contro l'orologio, non ci sono altri avversari. Le stesse sfide a tempo riappariranno durante la carriera con tempi sempre migliori e veicoli diversi.

GARE DAL SEMAFORO

Una gara dal più vicino semaforo a un punto di interesse turistico situato dall'altra parte della città. Esiste un unico checkpoint e vince chi arriva primo al punto di interesse turistico.

GARE SULLA SUPERSTRADA

Corri alla stessa velocità di un corridore da superstrada e lampeggia con i fari per dare subito inizio a una gara. Man mano che i due corridori si fanno largo nel traffico della superstrada, appariranno i vari checkpoint fino al traguardo finale.

/// DEVI RISCHIARE TUTTO SE VUOI VINCERE TUTTO

MAN MANO CHE PROCEDI NELLA CARRIERA, AVRAI L'OCCASIONE DI PRENDERE PARTE A GARE SPECIALI E A MISSIONI. QUESTE VERRANNO SBLOCCATE TRAMITE IL SIDEKICK, I RITROVI LOCALI O L'OFFICINA. COMPLETA QUESTE SFIDE PARTICOLARI PER GUADAGNARE ULTERIORE REP E DENARO.

SUGGERIMENTO 04

SU DUE RUOTE

Puoi passare attraverso spazi apparentemente troppo stretti guidando la tua auto su due ruote. Tieni premuto il **tasto L1** e muovi la **levetta sinistra** a sinistra o a destra (o inclina il controller wireless SIXAXIS™) per spostare il peso del veicolo tutto su un lato, il che ti permetterà di guidare su due ruote. Guidando su due ruote, inoltre, impedirai agli avversari di sfruttare la tua scia.

TORNEI

Sfidando i piloti dei tornei parteciperai a una serie di gare in cui vengono assegnati punti per la posizione finale al termine di ciascuna gara. Vince il pilota con più punti al termine del torneo.

SERIE DI GARE

Ogni ritrovo locale offre una serie di gare. Il pilota che vince per primo un dato numero di gare della serie vince l'intera serie. Nelle serie di gare si gareggia contro più avversari.

GARE CON SCOMMESSA

I piloti possono scommettere del denaro sull'esito della gara. Più pesante il piatto, più difficile la gara. Le gare con scommessa sono gare uno contro uno.

GARE CON CHIAVI IN PALIO

Gare uno contro uno in cui la posta in palio è il veicolo del perdente. Il vincitore torna a casa con tutti e due i veicoli.

CONSEGNE

Consegna un veicolo a un cliente entro il tempo limite. Se danneggi il veicolo, ti verrà sottratta parte della ricompensa. Se lo danneggi troppo, fallirai la missione.

VENDETTA

Partendo dall'officina, usa il veicolo del meccanico per trovare e devastare i mezzi dei clienti che si sono "dimenticati" di pagare. Se non riesci a distruggere la loro auto entro il tempo limite, gli amici del cliente cercheranno di devastare la tua. Semina gli amici del cliente e passa al bersaglio successivo della missione.

GARE TELEFONICHE

Se un pilota ti chiama sul Sidekick e accetti la sua sfida, salterai direttamente al punto di partenza della gara scelta.

/// LE REGOLE SONO FATTE PER ESSERE VIOLATE

POSSEDERE IL BOLIDE DEI TUOI SOGNI NON HA MOLTO SENSO SE NON SAI MANEGGIARLO. PROCEDENDO NELLA CARRIERA, LA PADRONANZA DELLE SEGUENTI ABILITÀ SPECIALI POTRÀ FARE LA DIFFERENZA.

ARIETE

Permette di aprirsi letteralmente un varco tra gli avversari, sbattendo fuori strada qualsiasi auto ti si pari davanti. Viene sbloccato nella carriera e si carica guidando in maniera pulita. Quando è completamente carico, puoi attivarlo subito o quando preferisci premendo il **tasto L3.**

ZEN

Simula la scarica di adrenalina che si prova quando si corre a velocità folli facendo rallentare il mondo intorno a te e permettendoti di affrontare meglio le curve strette o di passare attraverso spazi ristretti con più facilità. Viene sbloccato nella carriera e si carica guidando in maniera pulita. Le collisioni impediscono all'indicatore di riempirsi. Puoi attivarlo premendo il **tasto L3.**

IMPULSO

Un impulso elettromagnetico che disabilita temporaneamente le vetture degli avversari, dandoti l'opportunità di superarli. Viene sbloccato nella carriera e si carica guidando in maniera pulita. Una volta carico, premi il **tasto L3** quando ti trovi vicino agli avversari.

FURIA

Produce un rombo di motore talmente rumoroso che le auto intorno faranno di tutto per togliersi di torno. Viene sbloccato nella carriera e si carica guidando in maniera pulita. Una volta carico, puoi attivarlo premendo il **tasto L3** o conservarlo per un uso futuro.

SUGGERIMENTO 05

NITRO

Equipaggia il tuo veicolo con bombole di nitro all'officina. Puoi installare più bombole, ciascuna delle quali ti fornirà un'accelerazione extra. In gara, premi il **tasto R3** per usarne una. Usando una bombola di nitro, otterrai un'accelerazione incredibile. Durante una gara, puoi ripristinare le bombole svuotate passando attraverso le stazioni di servizio.

VIA VIA CHE PRENDERAI CONFIDENZA CON LE STRADE DI LOS ANGELES, COMINCERAI A NOTARE I VICOLI, LE RAMPE E LE STRADE MOLTO TRAFFICATE CHE FUNGEREBBERO DA PERFETTO CIRCUITO DI GARA. L'EDITOR DI GARE TI PERMETTE DI METTERE ALLA PROVA LA TUA FANTASIA.

Potrai guidare per le strade della città e piazzare i checkpoint oppure visualizzare la città dall'alto e piazzare i checkpoint come preferisci. Dopo aver creato una gara personalizzata, potrai anche provarla.

SUGGERIMENTO 06

SPOSTAMENTO PESO SULLE MOTO

Tieni premuto il **tasto L1** mentre sterzi su una moto per spostare il peso del pilota e farlo inclinare in curva. Tieni premuto il **tasto L1** mentre muovi la **levetta sinistra** in giù (o inclini il controller wireless SIXAXIS™) per effettuare un'impennata. Muovi la **levetta sinistra** in giù (o inclina il controller wireless SIXAXIS™) mentre tieni premuto il **tasto L1** per far accovacciare il pilota. In questo caso, frenare è il segreto per effettuare uno stoppie.

IN MODALITÀ ARCADE AVRAI LA POSSIBILITÀ DI SALTARE DIRETTAMENTE ALLE TUE GARE PREFERITE. ACCESSIBILE TRAMITE IL MENU DI PAUSA, LA MODALITÀ ARCADE TI PERMETTE DI IMPOSTARE GARE E ALLENARTI COME E QUANDO CREDI.

Potrai scegliere il tipo di gara, il numero di avversari, la difficoltà, l'uso dei potenziamenti, il traffico, il clima e l'ora del giorno. Saranno disponibili tutte le gare (ordinate, non ordinate, su circuito, con veduta turistica) già sbloccate nella carriera.

SELEZIONABILI DAL MENU DI PAUSA, LE SFIDE AL LIMITE SONO UNA MODALITÀ SPECIALE CHE PONE OBIETTIVI SPECIFICI PER CIASCUNA DELLE GARE SBLOCCATE NELLA CARRIERA.

Gli obiettivi sono: vinci la gara, vinci la gara con danni inferiori a quelli indicati, completa la gara con un tempo migliore di quello indicato e raggiungi tutti e tre gli obiettivi nella stessa gara.

Completa queste sfide per sbloccare trofei PLAYSTATION®3

RICONOSCIMENTI

// ROCKSTAR SAN DIEGO

GRAFICA

Capo grafica
Scott Staobs

Direzione grafica
Ted Bradshaw
David Hong
Andrew Wilson

Grafica città
Edgar Acevedo
Tom Carroll
Hee-Chul Chang
Chris Deboda
Charlene Dunn
Philip Escobedo
Mary Ann Fernandes
Ben Herrera
Mike Hughes
Patrick Jamaa
Hank Jiang
William Kidwell
Yeon-Seon Kim
Jude Liberty
Ryan Pearo
Jody Pileski
David Riewald
Wallace Robinson
Frank Silas
Ruben Tavares
Michael Tran

Grafica tecnica
Kelby Fuchs
Kyle Hansen

Capo grafica veicoli
Kouros Moghaddam

Grafica tecnica veicoli
Brad Nelson

Grafica veicoli
Tom De La Garza
David Finlay
Dennis Logashov
Mike Nagatani
Scott Schoennagel
Scott Smalley
Sean Smith
John Wang
Grant Werner

Interfaccia utente
Jerome Lacote
Todd Moulton

Capo animatore
Paul Lee

Animazione
DongJun Kim
Josh Lange
Christy Swing

Capo grafica personaggi
Joshua Bass

Direzione grafica personaggi
Jason Castagna

Grafica personaggi
Marcellus Barnes
YehJean Kim
Taewoo Roh

PROGRAMMAZIONE

Capo programmatore
Michael Currington

Direttore tecnico
Steve Reed

Programmazione
Mark Beazley
Chris Bourassa
Daniel Diaz
Devan Hammack
Randy Hsiao
Raymond Kerr
Ryan Mack
Steve Messinger
Ken Murfitt
Ben Padget
Mark Robinson
Jeff Roorda
Kevin Rose
Ryan Satrappe
Corey Shay
Ali Siddiqui
Kenji Takeuchi
Brendon Thornton

PROGETTAZIONE

Capo progettista
Jeff Pidsadny

Messa a punto veicoli
Kris Roberts

Progettazione gioco
Michael Bagley
Devan Hammack
Jeff Junio
Troy Schram
David Stinchcomb

AUDIO

Capo progettista audio
Nassim Ait-Kaci

Progettazione audio
Christian Kjeldsen
Corey Ross
Steven Von Kampen
Jeff Whitcher

PRODUZIONE

Produttore senior
Jay Panek

Produttori
Glen Hernandez
Eric Smith

Assistente produzione
Tom Hiett

Produzione tecnica
Yomal Perera

Supervisore CQ
Michael Crespo

Capi CQ
David Branscom
Aaron Robuck
Stephen Russo

Controllo qualità
Luke Brody
Nicole Griffee-Zuniga
Tyson Hiener
Gabe Landers
Pornpiroon Jow Malayawetch
Greg Rice
Nick Rodney
Geoff Show
Jason Trew
Chris Vaughn
Allan Veletanlic
Joey Willard

GRUPPO TECNOLOGIA RAGE

Capo architetto software
David Etherton

Direttore tecnico
Eugene Foss

Direttore della tecnologia
Derek Tarvin

Programmazione
Kevin Baca
Erika Birse
Nathan Carlin
Adam Dickinson
Wolfgang Engel
Thomas Johnstone
Todd LeMoine
Justin Link
Alastair MacGregor
James Miller
Christopher Perry
William Pfeil
Russ Schaaf
Matthew Smith
Rob Trickey

Progettazione
Kirk Boornazian

Produttore associato
Michael Alan Erickson

GRUPPO STUDIO

Direttore dello sviluppo
Alan Wasserman

Direttore tecnologia
Steve Reed

Direttore creativo
Daren Bader

Direttore dipartimento grafica
Joshua Bass

Direttore grafica tecnica
Steven Waller

Supporto
Paul Anderson
Dan Brockman
David Counts
Sarah Shafer
Michael Mattes
Michelle Miller
Peg Ulanosky
Chris Wells

Creazione risorse aggiuntive
Alive Interactive Media
Shanghai Art-Coding Software Co., Ltd
Eyetronics
Digimation
Meshwerks

Ringraziamenti speciali
Ayman Abifaker
Joaquin Barroeta
Eric Beater
Jeff Bikas
Alex Borla
David Borla
Joshua Breindel
Christina Briseno
Enrique Castillo
Seul Kee Chang
Shawn Church
Francis Cortez
Alex Ehrath
John Fasal
Christopher Fuentes
Nolan Gallagher
Alfredo Garcia
Jason Garland
Steve Haddad
Thomas Hiett
Aaron Hockstra
Mark Houlahan
Leonard Jefferson
Todd Jones
Christophe Junker
Gary Katsaris
Robert Katz
Joey Kobara
Joseph Kreiner
Tom Lee
JungHyun Lim
Scott C. Looney
Ian Luck
Rollo Luck
Jacko Luong
Nancy Martinez
El Maz
Enrique Munoz
Sean Murphy
Matthew Myose
Tyler Neal
Eric Nieman
Timothy S. O'Brien
Ken Palos
Walker Panek
Weston Panek
Kevin Robinson
The Russian Cowboy
Melissa Serocki
Dan Shepard
Malcolm Shortt
Slick
Jeffrey Ting
Duc Trong
Bruce Tucker
John "Baron" Vaughn-Chaldy
John Walfer
Katy Whitcher
Brady Whitehead
Glen Zachman
Kristi Zimmerman
Tony di 310 Motion Picture Car Division
Autosport and Performance
Baron Custom
Borla Exhaust
Church Automotive
Custom Automotive Services
Family Classics
GM Heritage Center
JBA Racing
Lake Forest Automotive
Symbolic Motor Car Company
Undefeated

// ROCKSTAR NYC

Produttore esecutivo
Sam Houser

VP servizi creativi
Dan Houser

Direttore grafica
Alex Horton

Direttore visualizzazione
Steven Olds

VP sviluppo prodotto
Jeronimo Barrera

Produttore
Mark Garone

VP controllo qualità
Jeff Rosa

Capo analista senior
Lance Williams

Capo progetto
Brian Alcazar
Jameel Vega

Squadra test
Adam Tetzloff
Brian Planer
Bryan Rodriguez
Chris Choi
Christopher Mansfield
Christopher Plummer
Curtis Reyes
Devin Smither
Gene Overton
Helen Andriacchi
James Dima
James Eckersley
Jay Capozello
Jeremiah Casey
Marc Rodriguez
Matt Capozello
Matthew Forman
Michael Piccolo
Mike Hong
Mike Nathan
Oswald Greene
Peter Woloszyn
Phil Castanheira
Rich Huie
Sean Flaherty
Tamara Carrion

Responsabile tecnico
Ethan Abeles

Analista tecnico
Jared Raia

Direttore sviluppo commerciale
Sean Macaluso

Supervisione colonna sonora
Ivan Pavlovich
Andi Hanley

Squadra produzione
Rod Edge
Lazlow
Adrien DeTray
Anthony Litton
Ayana Osada
Caleb Oglesby
Charles Burrell
Clark Harris
Franceska Clemens
Gregory Johnson
Heather Silverman
Jaesun Celebre
John Zurhellen
Jon Young
Kerry Shaw
Marisa Palumbo
Peter Adler
Phil Poli
Sanford Santacroce
Shawn Allen
Vincent Parker

Grafica animazione
Maryam Parwana

Squadra pubblicazione
Adam Tedman
Alden Ng
Alessandra Morra
Alex Moulle-Berteaux
Alpher Xian
Amelise Javier
Andrea Stapleton
Andrew Gross
Andrew Kleszczewski
Angus Wong
Ben Jennings
Ben Sutcliffe
Bill Woods
Bruce Dugan
Chris Madgwick
Chris Peterson
Christopher Fiumano
CJ Gibson
Craig Gilmore
Daniel Einzig
Daniel Heacox
Darlan Monterisi
David Manley
Elan Trybuch

RICONOSCIMENTI

Squadra pubblicazione (CONT.)
Fred Navarrete
Gauri Khindaria
Gena Feist
Greg Lau
Greg Weller
Hamish Brown
Harry Bernstein
Heloise Williams
Hugh Michaels
Jack Rosa
James Crocker
Jean Paul Moncada
Jeff Mayer
Jelson Innocent
Jennifer Kolbe
Jerry Chen
Jessica Blank
Job Stauffer
John Webb
Jordan Chew
Josh Mirman
Josh Moskovitz
Jurgen Mol
Keichia Bean
Kerry Shaw
Laura Battistuzzi
Linda Vezzoli
Lucien King
Lyonel Tollemache
Mark Adamson
Marz Yamaguchi
Matt Smith
Michael Carnevale
Mike Torok
Mike Wolfe
Neil Bechtloff
Neil Stephen
Nicholas Patterson
Nick Giovannetti
Nick Van Amburg
Nijiko Walker
Patricia Pucci
Patrick Conroy
Paul Nicholls
Paul Yeates
Pei Chen
Pete Shima
Peter Field
Philip Doust
PJ Sim
Ramon Stokes
Ray Smiling
Richard Barnes
Richard Cole
Rita Liberator
Rob Gross
Rodney Walker
Roger Bova
Rowan Hajaj
Sean Hollenbach
Sean Mackenzie
Shakira Wood
Siobhan Boes
Simon Ramsey
Stanton Sarjeant
Steve Hahnel
TJ Usher
Zachary Gershman

Supporto pubblicazione
Ramo speciale
Zak Hill

Squadra pubblicazione europea
Anthony Dodd
Catriona Findlay
Cristiana Colombo
Dave Malcolm
David Gomez
Diego Tobon
Emmanuel Tramblais
Federico Clonfero
Giorgia Meneghesso
Jochen Färber
Jochen Till
John Gordon
Leigh Harris
Maikel van Dijk
Martin Alway
Mathias Breton
Michael Zigon
Monica Puricelli
Nguyen Doan
Onno Bos
Paris Vidalis
Paul Hooper
Raquel García
Simon Ramsey

// ROCKSTAR LINCOLN

Responsabile controllo qualità
Mark Lloyd

Responsabile aggiunto controllo qualità
Tim Bates

Supervisori CQ senior
Charlie Kinloch
Kevin Hobson

Supervisori CQ
Matthew Hewitt
Phil Alexander
Lee Johnson
Andy Mason

Capi tester senior
Phil Deane
Rob Dunkin
Eddie Gibson
Steve Bell
Steve McGagh
Mike Emeny
Jon Ealam

Capi tester
Carl Young
David Lawrence
Andre Mountain
Michael Bennett
Pete Broughton
Dan Goddard
Will Riggott

Tester CQ
David Sheppard
Andrew Heathershaw
Tim Leigh
Lindsey Bennett
Joby Luckett
Ross Field
Craig Reeve
David Evans
Michael Griffiths
Mike Blackburn
Chris Hyde
Ian McCarthy
Pete Duke
Simon Watson
Jason Trindall
Gemma Harris
David Fahy
Nicholas Sell
Rich Hole
Toby Hughes
Nathan Buchanan
Ben Newman
Matt Lunnon
Jim Cree
James McDonnell

Supervisore localizzazione
Chris Welsh

Tester localizzazione senior
François Fouchet
Paolo Ceccotti
Dominic Garcia
Naomi Long

Tester localizzazione
Michele Kribel
Dennis J. Reinmueller
Tomàs-David Sallarès
Angel Galindo
Martin Schwitzner
Benjamin Giacone
David Hoyte
Domhnall Campbell
Gianpiero Ferraro
Jesús Pérez Rosales
Luca Castiglioni
Michael Aigner

Supervisore IT
Nick McVey

// INTERMEZZI E DIALOGHI

Dialoghi a cura di
Dan Houser
Anthony Litton
Gregory Johnson
Hugh Michaels
John Zurhellen
Lazlow
Michael Unsworth
Sanford Santacroce

Direzione tecnica
Alex Horton
Mondo Ghulam

Motion capture diretto da
Rod Edge

Dialoghi diretti da
John Zurhellen

Dialoghi montati da
Anthony Litton

CAST

Voce e motion capture principale
GIOCATORE
Matthew Metzger
BOOKE
Martin McCoy
KAROL
Saul Stein
ANNIE
Nikki Snelson
ANDREW
Louis Changchien
HUGO
Gerardo Rodriguez
NIKOLAI
Ivo Velon
LESTER
Village Dumetz
BRIAN
Chris Murray
JIN
Christopher Larkin
TREVOR
Ephraim Benton
JEFF IL MECCANICO
Armando Riesco

Piloti LA
MARTIN
Andrew Stewart-Jones
PETE
Joey Auzenne
MARCEL
Ezra Knight
HENRY
JD Williams
IAN
Craig "muMs" Grant
ANDRE
Chris Knowings
LATICIA
Nikkole Salter
LEON
Jason Wooten
DAVE
Neko Parham
CHUNG HEE
Rob Yang
RODNEY
Danny Rockett
JOE
Ben Curtis
JULIAN
Will Janowitz
TOSHI
Jun Suenaga
TOMMY
Vaneik Echeverria
FUMIKO
Katie Takahashi
VICTOR
Marcos Palma
OSWALDO
Pain in Da Ass
DORA
Leila Colom
MIGUEL
Mando Alvarado

Poliziotti LA
Ben Herrera
Frank Silas
Jeffrey Whitcher
John Ricchio
Nassim Ait-Kaci
Shawn Church

Annunciatori
Alexis Tilton
Chris Wells

Pedoni
Adrien DeTray
Alex Arroyo
Alex Levin
Angus Wong
Anthony Macbain
Ayana Osada
Brandi Chaney-Giles
Bryan Rodriguez
Caleb Oglesby
Cassandra Nguyen
Eugenia Thomas
Franceska Clemens
Greg Lau
Gregory Johnson
Heather Silverman
Jameel Vega
Jay Capozello
Jean-Pierre Moncada
Jennifer O'Reilly
Jessica Miangolarra
Judi Cabrera
Julie Nunez
Keichia Bean
Koji Nonoyama
Lance Williams
Lisa Fairclough
Marc Rodriguez
Marisa Palumbo
Maryam Parwana
Mike Hong
Nanette Mensah
Nick Costa
Nick Van Amburg
Oz Greene
Phil Poli
Rita Liberator
Stanton Sarjeant
Tamara Carrion
Taryn Myers
Sonia Perez

Motion capture registrato presso
Perspective Studios

Audio motion capture
Iron Way Films

Animazioni facciali
Image Metrics

Studio prove
Dance Manhattan

Casting
Telsey & Company
Donna Deseta Casting

Visita rockstargames.com/midnightclubla per i riconoscimenti della musica del gioco.

/// RINGRAZIAMO I PARTNER CHE

CI HANNO SOSTENUTO.

GARANZIA LIMITATA DEL SOFTWARE E ACCORDO DI LICENZA

Questa garanzia limitata del software e accordo di licenza (d'ora in avanti "Accordo") potrebbe essere aggiornata periodicamente e la versione più recente sarà pubblicata all'indirizzo www.rockstargames.com/eula (il "Sito"). L'uso del Software dopo la pubblicazione di una versione aggiornata dell'Accordo implica l'accettazione dei termini dello stesso.

IL SOFTWARE È CONCESSO IN LICENZA E NON VENDUTO. INSTALLANDO, COPIANDO O ALTRIMENTI USANDO IL SOFTWARE, L'UTENTE ACCETTA DI ESSERE VINCOLATO DAI TERMINI DEL PRESENTE ACCORDO. IL "SOFTWARE" COMPRENDE TUTTO IL SOFTWARE INCLUSO IN QUESTO ACCORDO, I MANUALI, LA CONFEZIONE E ALTRI SCRITTI, FILE, MATERIALI E DOCUMENTAZIONI ELETTRONICHE OD ONLINE ALLEGATI E QUALSIASI COPIA DEL SOFTWARE E DEI SUOI MATERIALI. APRENDO, INSTALLANDO E/O USANDO IL SOFTWARE O QUALSIASI MATERIALE INCLUSO NEL SOFTWARE, L'UTENTE ACCETTA I TERMINI DEL PRESENTE ACCORDO CON TAKE-TWO INTERACTIVE SOFTWARE, INC. ("LICENZIANTE"), DELLA POLITICA SULLA PRIVACY CONSULTABILE ALLA PAGINA www.rockstargames.com/privacy E DEI TERMINI DI SERVIZIO CONSULTABILI ALLA PAGINA www.rockstargames.com/legal.

SI PREGA DI LEGGERE IL PRESENTE DOCUMENTO CON ATTENZIONE. SE NON SI ACCETTANO TUTTI I TERMINI DELL'ACCORDO, NON È POSSIBILE APRIRE, SCARICARE, INSTALLARE, COPIARE E USARE IL SOFTWARE.

LICENZA

Conformemente al presente Accordo e ai relativi termini e condizioni, il Licenziante garantisce all'utente, con il presente documento, il diritto e la licenza non esclusiva, non trasferibile e limitata per l'utilizzo di una copia del Software per uso personale e non commerciale su una sola Piattaforma di gioco (per es. computer, dispositivo mobile o console di gioco) a meno che non sia espressamente specificato altrimenti nella documentazione del Software. I diritti derivanti dalla licenza sono subordinati al rispetto di questo Accordo. La validità della licenza basata su questo Accordo partirà dalla data dell'installazione o altro utilizzo del Software e terminerà alla prima data utile tra quella dell'eliminazione del Software e quella della risoluzione dell'Accordo da parte del Licenziante (vedi sotto).

Il Software viene concesso in licenza e non venduto; con il presente Accordo l'utente dichiara di accettare che non gli viene trasferito o assegnato alcun titolo o proprietà sul Software e che il presente Accordo non sarà inteso quale vendita di qualsivoglia diritto nei confronti del Software. Il Licenziante detiene tutti i diritti, i titoli e gli interessi a fronte di questo Software, ivi inclusi, senza essere a questi limitati, i diritti d'autore, i marchi di fabbrica, i segreti commerciali, i nomi societari, i diritti di proprietà, i brevetti, i titoli, i codici informatici, gli effetti audiovisivi, gli argomenti, i personaggi, i nomi dei personaggi, le storie, i dialoghi, le impostazioni, i bozzetti, gli effetti audio, i brani musicali e i diritti morali. Il Software è protetto dalla legislazione degli Stati Uniti sui diritti d'autore e i marchi di fabbrica e da tutte le legislazioni e le convenzioni in vigore a livello mondiale. Il Software non può essere copiato, riprodotto o divulgato in alcun modo e con nessun mezzo, sia totalmente, sia parzialmente, senza previa autorizzazione scritta da parte del Licenziante. Qualsiasi persona che copi, riproduca o divulghi tutto o qualsiasi parte del Software, in qualsivoglia modo o con qualsiasi mezzo, violerà intenzionalmente le legislazioni sui diritti d'autore e potrà essere soggetta a sanzioni civili e penali negli USA o nel proprio Paese. L'utente tenga presente che le violazioni dei diritti d'autore negli USA sono soggette a sanzioni stabilite dalla legge fino a 150.000 $ per singola violazione Il Software contiene determinati materiali concessi in licenza e, in caso di violazione del presente Accordo, i licenzianti del Licenziante potrebbero anche proteggere tali diritti. Tutti i diritti non espressamente garantiti nel presente Accordo sono riservati dal Licenziante e, qualora applicabile, dai relativi licenzianti.

CONDIZIONI DELLA LICENZA

Con il presente documento l'utente accetta di non:

utilizzare il Software per scopi commerciali;

distribuire, dare in leasing, concedere in licenza, vendere, affittare, convertire in valuta convertibile o altrimenti trasferire o assegnare il Software o sue eventuali copie, compresi, a mero titolo esemplificativo, anche i Beni virtuali e la Valuta virtuale (definiti sotto), senza il previo consenso scritto del Licenziante o nei termini espressamente previsti dal presente Accordo;

effettuare una copia del Software o di qualsiasi parte dello stesso (salvo quanto stabilito nel presente Accordo);

rendere disponibile una copia del Software su una rete per l'utilizzo o il download da parte di più utenti;

utilizzare o installare il Software (o consentire ad altri di farlo) su una rete, per utilizzo online, o su più computer o unità di gioco contemporaneamente, se non diversamente specificato dal Software o nel presente Accordo;

copiare il Software su un disco fisso o su altri dispositivi di memorizzazione al fine di bypassare il requisito di utilizzo del Software dal CD-ROM o DVD-ROM allegato (questo divieto non è applicabile alle copie totali o parziali eventualmente effettuate automaticamente dal Software durante l'installazione a garanzia di un funzionamento più efficace);

utilizzare o copiare il Software presso un centro di giochi per computer o qualsiasi altro luogo, a meno che il Licenziante offra all'utente un accordo di licenza separato che renda il Software disponibile per l'utilizzo commerciale;

decodificare, decompilare, smontare, mostrare, eseguire, preparare opere derivate basate sul Software o comunque modificare lo stesso, totalmente o parzialmente;

rimuovere o modificare qualsiasi notifica, marchio o etichetta di proprietà riportata sul o nel Software;

limitare o impedire ad alcun altro utente l'utilizzo e la fruizione delle funzionalità online del Software;

imbrogliare o utilizzare bot, spider o altri programmi non autorizzati durante l'utilizzo delle funzionalità online del Software;

violare i termini, le politiche, le licenze e i codici di condotta delle funzionalità online del Software; o

trasportare, esportare o riesportare (direttamente o indirettamente) in qualsiasi Paese nei confronti del quale viga il divieto di esportazione del Software, così come stabilito dalle leggi o dai regolamenti USA sulle esportazioni, da sanzioni economiche o da qualsivoglia normativa in merito, degli USA o del Paese in questione, tenendo presente che tali normative possono essere modificate nel tempo.

ACCESSO A FUNZIONI E/O SERVIZI SPECIALI, COMPRESE LE COPIE DIGITALI. Il download di Software, il riscatto di un codice seriale unico, la registrazione del Software, l'iscrizione a servizi di terze parti e/o a servizi del Licenziante (compresa l'accettazione delle relative condizioni e politiche) possono essere richiesti per attivare il Software, accedere alle copie digitali di quest'ultimo o a certi contenuti, servizi e/o funzioni sbloccabili, scaricabili, online o altrimenti speciali (complessivamente denominate "Funzionalità addizionali"). L'accesso alle Funzionalità addizionali è limitato a un singolo Account utente (come definito sotto) per codice seriale e non può essere trasferito, venduto, dato in leasing, concesso in licenza, affittato, convertito in valute virtuali convertibili o ri-registrato da un altro utente, salvo nei casi in cui è diversamente previsto. Le norme del presente paragrafo prevalgono su qualsiasi altra condizione posta dal presente Accordo.

TRASFERIMENTO DELLA LICENZA DI UNA COPIA PRE-REGISTRATA. È possibile trasferire ad altri e in maniera definitiva l'intera copia fisica del Software pre-registrato e la documentazione a esso allegata purché non venga trattenuta per sé alcuna copia, totale o parziale, del Software (comprese quelle di backup o archiviazione) e della documentazione a esso allegata, e il cessionario accetti i termini del presente Accordo. Il trasferimento della licenza della copia pre-registrata potrebbe richiedere l'esecuzione di determinate attività indicate nella documentazione del Software. Non è possibile trasferire, vendere, dare in leasing, concedere in licenza, affittare, convertire in valuta virtuale convertibile la Valuta virtuale e i Beni virtuali, salvo nei casi espressamente previsti dal presente Accordo o con previo consenso scritto del Licenziante. Le Funzionalità addizionali, compresi i contenuti altrimenti non disponibili senza il codice seriale unico, non sono trasferibili in alcun caso ad altri e potrebbero cessare di funzionare se la copia d'installazione originale del Software è cancellata o se la copia pre-registrata del gioco non è più disponibile all'utente. Il Software può essere utilizzato solo a fini privati. INDIPENDENTEMENTE DA QUANTO APPENA DICHIARATO, NON È POSSIBILE TRASFERIRE COPIE PRE-PUBBLICAZIONE DEL SOFTWARE.

PROTEZIONI TECNICHE. Il Software potrebbe includere misure atte a controllare l'accesso al Software o a certe funzioni o contenuti, a prevenire copie non autorizzate o altrimenti a tentare di impedire a chiunque di trascendere i diritti e la licenza limitata concessi in questo Accordo. Tali misure possono includere l'incorporazione nel Software di sistemi di gestione delle licenze e di attivazione del prodotto e di altre tecnologie di protezione di monitoraggio dell'uso, quali, per esempio, sistemi di controllo di data, ora e accesso o altre variabili, contatori, numeri seriali e/o altri dispositivi di protezione atti a impedire l'accesso, l'utilizzo e la copia non autorizzati del Software o di sue parti o componenti, o qualsiasi altra violazione al presente Accordo. Il Licenziante si riserva il diritto di monitorare l'utilizzo del Software in qualsiasi momento. L'utente non può interferire con le misure di controllo dell'accesso, né tentare di disabilitarle o aggirarle; qualora lo facesse, il Software potrebbe non funzionare correttamente. Se il Software permette l'accesso alle Funzionalità addizionali, solo una copia del Software alla volta potrà accedervi. Potrebbe essere necessario accettare termini aggiuntivi o effettuare un'ulteriore registrazione per accedere ai servizi online e per scaricare aggiornamenti e patch per il Software. Solo il Software soggetto a una licenza valida può essere usato per accedere a servizi online, compresi il download di aggiornamenti e patch. Salvo nei casi in cui è proibito dalla normativa applicabile, il Licenziante può, in qualsiasi momento, senza preavviso e per qualsiasi ragione, limitare, sospendere o revocare la licenza concessa col presente documento e l'accesso al Software, compresi, a mero titolo esemplificativo, i servizi e i prodotti a esso correlati.

CONTENUTI CREATI DALL'UTENTE. Il Software potrebbe permettere di creare contenuti, che includono, ma non sono limitati a, mappe di gioco, scenari, schermate, progetti d'automobile, oggetti o video di partite giocate. In cambio, per l'utilizzo del Software e, nella misura in cui i contributi realizzati attraverso l'utilizzo del Software possano creare un qualsiasi interesse riguardante i diritti, con il presente documento l'utente cede al Licenziante su scala mondiale il diritto e la licenza esclusivi, perpetui, irrevocabili, totalmente trasferibili e cedibili in sublicenza di utilizzare tali contributi in qualsiasi modo e per qualsiasi scopo in relazione al Software e ai relativi beni e servizi, inclusi, ma non solo, i diritti di riprodurre, copiare, adattare, modificare, esibire, mostrare, trasmettere, inviare o altrimenti comunicare al pubblico con qualsiasi mezzo ora conosciuto o sconosciuto senza preavviso o compenso di qualsiasi tipo, per l'intera durata della protezione garantita ai diritti di proprietà intellettuale dalle leggi applicabili e dalle convenzioni internazionali. Con il presente documento l'utente rinuncia, nei limiti della normativa applicabile, a rivendicare qualsiasi diritto morale di paternità, pubblicazione, reputazione o attribuzione in relazione all'utilizzo e al godimento, da parte del Licenziante e di altri utenti, di tali contributi in relazione al Software e ai relativi beni e servizi. Tale concessione di licenza al Licenziante, e i termini riguardanti qualsiasi diritto morale applicabile, sopravvivono alla cessazione, per qualunque motivo, del presente Accordo.

CONNESSIONE A INTERNET. Il Software potrebbe richiedere un collegamento a Internet per accedere a funzionalità basate su Internet, per l'autenticazione del Software o per lo svolgimento di altre funzioni.

ACCOUNT UTENTE. Affinché certe funzionalità del Software possano funzionare correttamente, potrebbe essere richiesto all'utente il possesso e il mantenimento di un account attivo e valido con un servizio online, come per esempio un account di una piattaforma di gioco di terze parti o di un social network ("Account di terze parti"), o un account con il Licenziante o un suo affiliato, così come indicato nella documentazione del Software. In mancanza di tali account, alcune funzionalità del Software potrebbero non essere operative o cessare di funzionare correttamente, del tutto o in parte. Al fine di accedere al Software e alle sue funzionalità, il Software potrebbe anche richiedere di creare un account utente specifico per il Software stesso con il Licenziante o un suo affiliato ("Account utente"). I dati di login dell'Account utente potrebbero essere associati a quelli di un Account di terze parti. La responsabilità per qualsiasi uso e della sicurezza dei propri Account utente e Account di terze parti utilizzati per accedere e utilizzare il Software ricade interamente sull'utente.

VALUTA VIRTUALE E BENI VIRTUALI

Se il Software permette di acquistare e/o guadagnare, giocando, una licenza a usare Valuta virtuale e Beni virtuali, si applicano le condizioni e i termini aggiuntivi di questa sezione.

VALUTA VIRTUALE E BENI VIRTUALI. Il Software può includere delle funzionalità che permettano all'utente di: i) usare una valuta virtuale fittizia come mezzo di scambio esclusivamente nell'ambito del Software ("Valuta virtuale"); ii) accedere a (e avere determinati diritti limitati all'uso di) beni virtuali esclusivamente nell'ambito del Software ("Beni virtuali"). A prescindere dalla terminologia usata, la Valuta virtuale e i Beni virtuali rappresentano dei diritti di licenza limitati, regolati da questo Accordo. Conformemente al presente Accordo e ai relativi termini e condizioni, il Licenziante garantisce all'utente il diritto e la licenza limitati, non esclusivi, non trasferibili, non cedibili in sublicenza a usare la Valuta virtuale e i Beni virtuali ottenuti dall'utente esclusivamente nell'ambito del Software e a fini non commerciali. Salvo nei casi in cui è proibito dalla normativa applicabile, la Valuta virtuale e i Beni virtuali ottenuti dall'utente gli sono concessi in licenza e l'utente riconosce di non aver altro titolo o diritto di proprietà sulla Valuta virtuale o sui Beni virtuali a lui assegnati o trasferiti in tal modo. Il presente Accordo non può essere interpretato come una compravendita di diritti alla Valuta virtuale o ai Beni virtuali.

La Valuta virtuale e i Beni virtuali non possiedono un controvalore in valuta reale e non possono essere utilizzati in sostituzione di valute reali. L'utente riconosce e accetta che il Licenziante può, in qualsiasi momento, modificare direttamente o prendere delle misure che influiscano indirettamente sul valore percepito o sul prezzo d'acquisto di qualsiasi Valuta virtuale e/o Bene virtuale, salvo laddove vietato dalla normativa applicabile. Il non utilizzo di Valuta virtuale e Beni virtuali non può comportare in sé un costo, purché la licenza concessa in relazione a essi cessi secondo i termini e le condizioni del presente Accordo e della documentazione del Software nel caso in cui il Licenziante dismetta la fornitura del

Software o il presente Accordo venga in altro modo risolto. A propria esclusiva discrezione, il Licenziante si riserva il diritto di modificare i costi per il diritto all'accesso o all'uso della Valuta virtuale o dei Beni virtuali e/o di distribuirli gratuitamente o a pagamento.

GUADAGNARE VALUTA VIRTUALE E BENI VIRTUALI. All'interno del Software l'utente può essere in grado di acquisire Valuta virtuale dal Licenziante a seguito del completamento di certe attività o del raggiungimento di determinati obiettivi inerenti al Software stesso. Per esempio, il Licenziante può fornire all'utente un certo ammontare di Valuta virtuale o un determinato Bene virtuale per aver completato un'attività di gioco, come il conseguimento di un certo livello nel Software, l'aver portato a termine un compito o aver creato contenuti originali. La Valuta e/o i Beni virtuali ottenuti vengono accreditati sul proprio Account utente. L'utente può essere in grado di acquistare Valuta virtuale da accreditare sul proprio Account utente e da usare per l'acquisto di Beni virtuali o per altri fini legati al gioco. L'utente può acquistare Valuta virtuale solo all'interno del Software, oppure tramite terze parti associate online o negozi di applicazioni autorizzate dal Licenziante ("Negozio di software"). L'acquisto e l'utilizzo di Valuta virtuale o Beni virtuali attraverso un Negozio di software sono operazioni soggette alla regolamentazione dell'azienda produttrice dell'applicazione, inclusa, ma non limitata a, quella relativa ai Termini di servizio e all'Accordo di licenza. Tale servizio online viene fornito in sublicenza all'utente dal Negozio di software. Il Licenziante può offrire sconti o promozioni sull'acquisto della Valuta virtuale e tali sconti e promozioni possono essere in qualsiasi momento modificati o interrotti dal Licenziante senza preavviso. Perfezionato un acquisto autorizzato di Valuta virtuale da un Negozio di software, l'ammontare di Valuta virtuale acquistato sarà accreditato sul proprio Account utente. Il Licenziante fisserà un limite massimo di Valuta virtuale acquistabile per transazione e/o al giorno, variabile a seconda del Software associato. A propria esclusiva discrezione, il Licenziante può imporre limiti aggiuntivi all'ammontare di Valuta virtuale acquistabile o utilizzabile e al massimo saldo attivo di Valuta virtuale accreditabile su un Account utente. La responsabilità degli acquisti di Valuta virtuale effettuati tramite l'Account utente ricade esclusivamente sull'utente, a prescindere dal fatto che li abbia autorizzati o meno.

CALCOLO DEL SALDO. È possibile accedere e visualizzare la Valuta virtuale e i Beni virtuali accreditati sul proprio Account utente una volta effettuato il login all'Account utente stesso. Il Licenziante si riserva il diritto di effettuare, a propria esclusiva discrezione, tutti i calcoli relativi alla Valuta virtuale e ai Beni virtuali disponibili sull'Account utente. Il Licenziante si riserva inoltre il diritto di determinare, a propria esclusiva discrezione, l'ammontare di Valuta virtuale accreditata o addebitata sull'Account utente in relazione agli acquisti di Beni virtuali o ad altri fini. Sebbene il Licenziante miri a effettuare tutti i calcoli su basi coerenti e ragionevoli, l'utente riconosce e accetta che i calcoli del Licenziante relativi all'ammontare della Valuta virtuale e dei Beni virtuali disponibili nel proprio Account utente sono definitivi, a meno che l'utente non riesca a fornire al Licenziante la documentazione che dimostri come tali calcoli fossero intenzionalmente errati.

USO DELLA VALUTA VIRTUALE E DEI BENI VIRTUALI. Tutti i Beni virtuali e/o tutta la Valuta virtuale acquistati nel gioco possono essere consumati o persi dai giocatori nel corso del gioco in base alle regole del gioco applicabili alla Valuta virtuale e ai Beni virtuali, variabili a seconda del Software associato. Valuta virtuale e Beni virtuali possono essere usati per ottenere Beni virtuali nell'ambito del Software o per altre finalità di gioco. Valuta virtuale e Beni virtuali possono essere usati solo nell'ambito del Software e il Licenziante può, a propria esclusiva discrezione, limitare l'utilizzo della Valuta virtuale e/o dei Beni virtuali per singola partita. Gli usi e le finalità autorizzate per la Valuta virtuale e i Beni virtuali possono variare in qualsiasi momento. La Valuta virtuale e i Beni virtuali disponibili indicati nell'Account utente vengono decurtati ogni volta che l'utente usa Valuta virtuale e/o Beni virtuali per acquistare Beni virtuali o per altre finalità autorizzate nell'ambito del Software. L'utilizzo della Valuta virtuale e/o dei Beni virtuali costituisce una richiesta e un prelievo dal fondo di Valuta virtuale e Beni virtuali del proprio Account utente. Per completare una transazione all'interno del Software occorre disporre, nel proprio Account utente, di Valuta virtuale e/o di Beni virtuali sufficienti. La Valuta virtuale e/o i Beni virtuali presenti nell'Account utente possono essere ridotti senza preavviso al verificarsi di determinati eventi legati all'utilizzo del Software. Per esempio, è possibile perdere Valuta virtuale o Beni virtuali a seguito di una sconfitta in una partita o alla morte del proprio personaggio. La responsabilità per qualsiasi utilizzo, autorizzato o meno, della Valuta virtuale e/o dei Beni virtuali tramite il proprio Account utente ricade interamente sull'utente. Nel caso in cui l'utente scopra utilizzi non autorizzati di Valuta virtuale e/o Beni virtuali tramite il proprio Account utente, dovrà avvertire immediatamente il Licenziante inviando una richiesta di assistenza tramite www.rockstargames.com/support.

NON RISCATTABILITÀ. Valuta virtuale e Beni virtuali possono essere riscattati solo in beni e servizi interni al gioco. L'utente non può venderli, cederli, concederli in licenza, noleggiarli o convertirli in Valuta virtuale convertibile. Inoltre, Valuta virtuale e Beni virtuali sono utilizzati esclusivamente per acquisti e servizi all'interno del software e non possono essere convertiti in denaro, valori monetari o altri beni da parte del Licenziante o da qualunque altra persona o entità, salvo laddove diversamente stabilito nel presente documento o laddove altrimenti disposto dalla normativa applicabile. La Valuta virtuale e i Beni virtuali non possiedono un controvalore in denaro e né il Licenziante né qualsiasi altra persona o entità possono essere obbligati a fornire in cambio della Valuta virtuale o di Beni virtuali oggetti o servizi di valore, come, per esempio, valuta reale.

NON RIMBORSABILITÀ. Tutti gli acquisti di Valuta virtuale e Beni virtuali sono definitivi e in nessun caso potranno essere risarcibili, trasferibili o cambiabili. Salvo nei casi in cui la legge applicabile lo proibisca, il Licenziante ha il diritto assoluto di gestire, regolare, controllare, modificare, sospendere e/o eliminare la Valuta virtuale e/o i Beni virtuali nel modo che, a propria esclusiva discrezione, ritiene corretto, senza dover rispondere di ciò all'utente o a qualunque altra persona.

NON TRASFERIBILITÀ. Qualsiasi trasferimento, commercio, vendita o scambio di Valuta virtuale o Beni virtuali, che non avvenga nelle modalità previste dal Licenziante nell'ambito del gioco e tramite il Software ("Transazioni non autorizzate"), verso chiunque, inclusi, ma non solo, altri utenti del Software, non è autorizzato dal Licenziante ed è severamente proibito. Il Licenziante si riserva il diritto di interrompere, sospendere o modificare a propria esclusiva discrezione l'Account utente, la Valuta virtuale e i Beni virtuali dell'utente che dovesse partecipare, assistere o richiedere tali Transazioni non autorizzate. Gli utenti che parteciperanno a tali attività lo faranno a proprio rischio e accettano di indennizzare il Licenziante e di manlevarlo, insieme ai suoi soci, licenzianti, affiliati, appaltatori, funzionari, dirigenti, dipendenti e agenti, da qualsiasi danno, perdita o spesa derivanti direttamente o indirettamente da tali azioni. L'utente accetta che il Licenziante possa richiedere al Negozio di software pertinente di interrompere, sospendere, risolvere, non dar seguito o annullare qualsiasi Transazione non autorizzata, a prescindere da quando tale transazione sia avvenuta (o debba ancora avvenire), qualora il Licenziante stesso sospetti o sia in possesso delle prove di frode, di violazione del presente Accordo, di violazione di qualsiasi altra legge o normativa applicabile o di atti intenzionali mirati a interferire o che in qualsiasi modo interferiscano o possano interferire con le normali operazioni del Software. L'utente inoltre accetta che, qualora il Licenziante ritenga o abbia motivo di sospettare che l'utente sia coinvolto in una Transazione non autorizzata, il Licenziante potrà, a propria esclusiva discrezione, limitare l'accesso alla Valuta virtuale e ai Beni virtuali del suo Account utente o chiudere o sospendere l'Account utente e ogni diritto dell'utente relativo alla Valuta virtuale, ai Beni virtuali e a qualsiasi altro elemento associato al suo Account utente.

LOCALITÀ. La Valuta virtuale è disponibile solo ai clienti residenti in certe località. Non è possibile l'acquisto o l'utilizzo di Valuta virtuale da parte di chi non risiede nelle località approvate.

TERMINI DEL NEGOZIO DI SOFTWARE

Il presente Accordo e la fornitura del Software tramite un qualsiasi Negozio di software (incluso l'acquisto di Valuta virtuale e Beni virtuali) sono soggetti ai termini e alle condizioni aggiuntivi imposti dal relativo Negozio di software. Tali termini e condizioni aggiuntivi sono con ciò incorporati in questo documento. Il Licenziante non è responsabile od obbligato nei confronti dell'utente per eventuali spese relative a carte di credito od operazioni bancarie o per altri costi o spese relativi alle transazioni dell'utente effettuate nell'ambito del Software o tramite un Negozio di software. Tali transazioni sono amministrate dal Negozio di software e non dal Licenziante. Il Licenziante declina espressamente qualsiasi responsabilità per tali transazioni e l'utente accetta che qualsiasi ricorso relativo a tali transazioni verrà indirizzato a o tramite il Negozio di software.

Il presente Accordo è stipulato esclusivamente fra utente e Licenziante, escludendo perciò qualsiasi Negozio di software. L'utente accetta che il Negozio di software non è obbligato a fornire alcuna manutenzione o servizio di supporto riguardante il Software. Eccettuata la precedente, e nella massima estensione consentita dalle normative vigenti, il Negozio di software non ha altri obblighi di garanzia riguardanti il Software. Qualsiasi reclamo relativo a difetti del Software, mancanza di applicazioni di leggi o regolamenti, infrazione di norme a tutela dei consumatori o simili e violazioni di proprietà intellettuali sono regolate dal presente Accordo e il Negozio di software non potrà esserne ritenuto responsabile. L'utente accetta i termini di servizio e qualsiasi altra regola o politica del Negozio di Software. La licenza non è trasferibile e autorizza l'utente a utilizzare il Software esclusivamente su una periferica idonea di suo possesso e sotto il suo controllo. L'utente dichiara di non trovarsi in una nazione o altra zona geografica in cui viga uno stato di embargo da parte degli Stati Uniti, di non essere inserito nell'elenco dei sorvegliati speciali del Dipartimento del Tesoro degli Stati Uniti, né negli elenchi del Dipartimento del Commercio riguardanti individui o entità del verso cui è negato il commercio. Il Negozio di software beneficia di questo Accordo in quanto terzo e potrà utilizzarlo contro l'utente.

RACCOLTA E UTILIZZO DELLE INFORMAZIONI

Installando e utilizzando il Software, l'utente accetta i termini dell'acquisizione e dell'utilizzo delle informazioni fissati in questa sezione e la Politica sulla privacy del Licenziante, compresi (laddove applicabili), quelli relativi a (i) l'invio dei dati personali e di altri dati al Licenziante, ai suoi affiliati, fornitori e partner e a determinate terze parti, come per esempio le autorità governative, negli USA e in altri Paesi non europei o comunque diversi da quello dell'utente, compresi dei Paesi che potrebbero avvalersi di standard di protezione della privacy meno cogenti; (ii) la pubblica esposizione di dati come l'identificazione dei contenuti creati dall'utente o l'esposizione di punteggi, classifiche, obiettivi e altri dati di gioco su siti e su altre piattaforme; (iii) la condivisione dei dati di gioco dell'utente con i produttori di hardware, i gestori delle piattaforme e i partner di marketing del Licenziante; e (iv) gli altri usi e le altre modalità di divulgazione dei dati personali dell'utente o di altre informazioni specificati nella Politica sulla privacy summenzionata nella sua versione più recente. Se l'utente non accetta l'utilizzo o la condivisione dei propri dati nei modi summenzionati, allora non deve usare il Software.

In relazione alle questioni sulla privacy come la raccolta, l'utilizzo, la divulgazione e il trasferimento dei dati personali e di altre informazioni, le clausole della Politica sulla privacy, consultabile nella sua versione più aggiornata alla pagina www.rockstargames.com/privacy prevalgono su quelle del presente Accordo.

GARANZIA

GARANZIA LIMITATA. Il Licenziante garantisce all'utente (qualora sia l'acquirente iniziale e originale del Software, ma non nel caso in cui abbia ottenuto il Software pre-registrato e la documentazione a esso allegata dall'acquirente originale), per novanta (90) giorni dalla data d'acquisto, che il supporto di memorizzazione originale del Software non presenta difetti di materiali o mano d'opera, premesso che sia utilizzato in modo normale e ne sia garantita la manutenzione. Il Licenziante garantisce che questo Software è compatibile con un personal computer che soddisfi i requisiti minimi di sistema elencati nella documentazione del Software o che è stato certificato, dal produttore dell'unità di gioco, come compatibile con l'unità di gioco per cui è stato pubblicato. Tuttavia, a causa delle variazioni hardware, software, nel collegamento a Internet e nell'utilizzo individuale, il Licenziante non garantisce la prestazione di questo Software sul computer specifico o unità di gioco dell'utente. Il Licenziante non garantisce contro le interferenze nel godimento del Software da parte dell'utente; che il Software soddisferà le necessità dell'utente; che il funzionamento del Software sarà ininterrotto o libero da errori, che il Software sarà compatibile con software o hardware di terze parti e che eventuali errori nel Software verranno corretti. Nessun consiglio orale o scritto, da parte del Licenziante o di qualsiasi rappresentante autorizzato, costituirà garanzia di alcun tipo. Dato che alcune giurisdizioni non permettono l'esclusione o la limitazione di garanzie implicite o la limitazione dei diritti del consumatore, alcune o tutte le suddette esclusioni o limitazioni potrebbero non essere applicabili.

Qualora, per qualsivoglia motivo, durante il periodo di garanzia, l'utente riscontri dei difetti nel supporto di memorizzazione o nel Software, il Licenziante accetta di sostituire, a titolo gratuito, qualsiasi Software riscontrato difettoso nel corso di validità della garanzia, purché il Software sia al momento ancora prodotto dal Licenziante stesso. Qualora il Software non sia più disponibile, il Licenziante si riserva il diritto di sostituirlo con un Software simile, di pari valore o di valore superiore. La presente garanzia è limitata al supporto di memorizzazione e al Software, così come originariamente forniti dal Licenziante, e non è applicabile in caso di normale usura. La presente garanzia non sarà applicabile e sarà considerata nulla qualora il difetto si verificasse a causa di abuso, utilizzo inadeguato o negligenza. Qualsiasi garanzia implicita stabilita legalmente è espressamente limitata al periodo summenzionato di novanta (90) giorni.

Fatto salvo quanto sopra stabilito, la presente garanzia sostituisce qualsiasi altra garanzia, verbale e scritta, espressa o tacita, ivi inclusa qualsiasi altra garanzia di commerciabilità, di adeguatezza a un determinato scopo o di non violazione e il Licenziante non sarà vincolato da nessun'altra dichiarazione o garanzia di alcun tipo.

Alla restituzione del Software oggetto della suddetta garanzia limitata, si raccomanda di spedire solo il Software originale all'indirizzo del Licenziante di seguito specificato, e di includere: il proprio nome e l'indirizzo postale, una fotocopia della ricevuta d'acquisto con apposizione della data e una breve nota in cui si descrivono il difetto e il sistema su cui si utilizza il Software.

INDENNITÀ

L'utente accetta di difendere e mantenere indenni il Licenziante e i suoi partner, licenzianti, affiliati, appaltatori, funzionari, dirigenti, dipendenti e agenti da qualsiasi danno, perdita e spesa derivanti, direttamente o indirettamente, dalle sue azioni e omissioni nell'ambito dell'utilizzo del Software, in conformità ai termini del presente Accordo.

IN NESSUN CASO IL LICENZIANTE SARÀ RITENUTO RESPONSABILE DI DANNI SPECIALI, INCIDENTALI O CONSEQUENZIALI DERIVANTI DAL POSSESSO, DALL'UTILIZZO O DAL MALFUNZIONAMENTO DEL SOFTWARE, IVI COMPRESI, A MERO TITOLO ESEMPLIFICATIVO, DANNEGGIAMENTI DI PROPRIETÀ, PERDITE NEL VALORE DI AVVIAMENTO, GUASTI O MALFUNZIONAMENTI DEL COMPUTER E, NEI LIMITI

CONSENTITI DALLA LEGGE, DANNI PER INFORTUNI PERSONALI, PER DANNEGGIAMENTI DI PROPRIETÀ, PER MANCATI GUADAGNI O DANNI PUNITIVI DERIVANTI DA CAUSE SORTE PER VIA DI O RELATIVE AL PRESENTE ACCORDO O AL SOFTWARE, SIA NELL'AMBITO DELLA RESPONSABILITÀ EXTRACONTRATTUALE (INCLUSA LA NEGLIGENZA), SIA IN QUELLA CONTRATTUALE O LEGALE O DI QUALSIASI ALTRO TIPO, ANCHE QUALORA IL LICENZIANTE FOSSE STATO INFORMATO DELLA POSSIBILITÀ DI TALI DANNI. IN NESSUN CASO LA RESPONSABILITÀ DEL LICENZIANTE PER QUALSIASI DANNO SUPERERÀ (SALVO OVE DIVERSAMENTE PRESCRITTO DALLE NORME APPLICABILI) IL PREZZO EFFETTIVAMENTE PAGATO A FRONTE DELL'UTILIZZO DEL SOFTWARE.

IN NESSUN CASO LA RESPONSABILITÀ COMPLESSIVA DEL LICENZIANTE PER QUALSIASI PRETESA AVANZATA DALL'UTENTE, SOTTO QUALSIASI FORMA O CON QUALSIASI RIMEDIO LEGALE, POTRÀ MAI ECCEDERE LA CIFRA PIÙ ELEVATA TRA 200 $ E LE SOMME VERSATE DALL'UTENTE STESSO AL LICENZIANTE NEI DODICI (12) MESI PRECEDENTI PER QUALSIVOGLIA MOTIVO RICONDUCIBILE AL SOFTWARE.

POICHÉ IN ALCUNI STATI/PAESI NON È CONSENTITO PORRE LIMITI ALLA DURATA DELLE GARANZIE IMPLICITE E/O ALL'ESCLUSIONE O ALLA LIMITAZIONE DI RESPONSABILITÀ PER DANNI INCIDENTALI O CONSEQUENZIALI O IN CASO DI MORTE O INFORTUNIO DOVUTI A NEGLIGENZA, FRODE O CONDOTTA ILLECITA INTENZIONALE, LE LIMITAZIONI E/O ESCLUSIONI O LIMITAZIONI DI RESPONSABILITÀ SUMMENZIONATE POTREBBERO NON ESSERE APPLICABILI. LA PRESENTE GARANZIA NON SARÀ APPLICABILE LIMITATAMENTE ALLE SPECIFICHE CLAUSOLE CHE SIANO PROIBITE DA LEGGI FEDERALI, STATALI O MUNICIPALI INDEROGABILI. LA PRESENTE GARANZIA ASSEGNA SPECIFICI DIRITTI LEGALI ALL'UTENTE, CHE POTREBBE GODERE DI ULTERIORI DIRITTI VARIABILI A SECONDA DELLA GIURISDIZIONE.

NOI NON CONTROLLIAMO, NÉ POSSIAMO CONTROLLARE, IL FLUSSO DI DATI DA E VERSO LA NOSTRA RETE O ALTRE PORZIONI DI INTERNET, RETI WIRELESS O ALTRE RETI DI TERZE PARTI. TALE FLUSSO DIPENDE IN GRAN PARTE DALLE PRESTAZIONI DI INTERNET E DEI SERVIZI WIRELESS FORNITI O CONTROLLATI DA TERZE PARTI. A VOLTE, L'ATTIVITÀ O L'INATTIVITÀ DI TALI TERZE PARTI PUÒ OSTACOLARE O IMPEDIRE LA CONNESSIONE DA PARTE DELL'UTENTE A INTERNET E AI SERVIZI WIRELESS TOTALMENTE O IN PARTE. NOI NON POSSIAMO GARANTIRE CHE TALI EVENTI NON SI VERIFICHERANNO. DI CONSEGUENZA, NEGHIAMO QUALSIASI RESPONSABILITÀ DERIVANTE DA O COLLEGATA ALL'ATTIVITÀ O INATTIVITÀ DI TERZE PARTI CHE POSSA OSTACOLARE O IMPEDIRE LA CONNESSIONE DELL'UTENTE A INTERNET E AI SERVIZI WIRELESS (TOTALMENTE O IN PARTE) O L'USO DEL SOFTWARE E DEI SERVIZI E PRODOTTI A ESSO CORRELATI.

RISOLUZIONE

Il presente Accordo è valido fino alla sua risoluzione da parte dell'utente o del Licenziante. Il presente Accordo si risolve automaticamente quando il Licenziante cessa di operare i server del Software (per i giochi che funzionino esclusivamente online), se il Licenziante stabilisce o ritiene che l'uso del Software da parte dell'utente sia o possa essere legato a frodi, riciclaggio di denaro o qualsiasi altra attività illecita o se l'utente non rispetta i termini e le condizioni dell'Accordo, comprese, a mero titolo esemplificativo, le Condizioni della licenza di cui sopra. L'utente può risolvere l'Accordo in qualsiasi momento (i) richiedendo al Licenziante, nei modi indicati dai Termini di servizio, di chiudere ed eliminare l'Account utente utilizzato per accedere a o usare il Software o (ii) distruggendo e/o cancellando ogni copia del Software in suo possesso, custodia e controllo. La rimozione del Software dalla propria Piattaforma di gioco non comporta la cancellazione dei dati collegati al proprio Account utente, ivi inclusi la Valuta virtuale e i Beni virtuali a esso associati. Reinstallando il Software utilizzando lo stesso Account utente, si potrebbe tornare ad avere accesso ai medesimi dati di prima, ivi inclusi la Valuta virtuale e i Beni virtuali associati all'Account utente. Tuttavia, salvo nei casi proibiti dalla legge applicabile, se l'Account utente viene cancellato a seguito della risoluzione del presente Accordo per un qualsiasi motivo, ogni Valuta virtuale e Bene virtuale a esso associati saranno anch'essi cancellati e non potranno più essere utilizzati nell'ambito del Software. Se l'Accordo viene risolto per violazione dell'Accordo stesso da parte dell'utente, il Licenziante può proibire la ri-registrazione e il ri-accesso al Software. In seguito alla risoluzione dell'Accordo, l'utente deve distruggere o restituire la copia fisica del Software al Licenziante, oltre che distruggere permanentemente tutte le copie del Software, dei materiali e della documentazione allegate e delle sue componenti in proprio possesso o sotto il proprio controllo (per esempio, quelle presenti sui server client o sui computer, unità di gioco e dispositivi mobili sui quali era stato installato). A seguito della risoluzione dell'Accordo, l'utente perderà immediatamente il diritto a usare il Software, compresi la Valuta virtuale e i Beni virtuali associati al suo Account utente, e l'utente dovrà cessare ogni utilizzo del Software. La risoluzione dell'Accordo non ha alcun effetto sui nostri diritti o sugli obblighi dell'utente derivanti dall'Accordo stesso.

DIRITTI LIMITATI DEL GOVERNO USA

Il Software e la documentazione sono stati completamente sviluppati a proprie spese e sono forniti come "Software commerciale per computer" o "software limitato per computer". L'utilizzo, la duplicazione o la divulgazione da parte del Governo USA o di un subappaltatore del Governo USA sono soggetti alle limitazioni di cui al sottoparagrafo (c)(1)(ii) delle clausole sui Diritti in relazione ai dati tecnici e ai software per computer (Rights in Technical Date and Computer Software) di DFARS 252.227-7013 o di cui ai sottoparagrafi (c)(1) e (2) delle clausole dei Diritti limitati in relazione ai software commerciali per computer (Commercial Computer Software Restricted Rights) di FAR 52.227-19, nella misura in cui sono applicabili. L'Appaltatore/Produttore corrisponde al Licenziante nell'ubicazione di seguito elencata.

RIMEDI EQUITATIVI

Con il presente documento, l'utente conferma di essere a conoscenza che, qualora i termini del presente Accordo non venissero specificatamente fatti valere, il Licenziante subirebbe danni irreparabili e quindi accetta che il Licenziante sia autorizzato, senza vincolo, garanzia o prova di danni alcuni, a ricorrere agli appropriati rimedi equitativi in conformità al presente Accordo, compresi i decreti ingiuntivi cautelari o definitivi, oltre a qualsiasi altro rimedio disponibile.

TASSE E SPESE

L'utente è responsabile per e dovrà pagare, indennizzare e tenere indenne il Licenziante e qualsiasi suo affiliato, funzionario, dirigente e impiegato da qualsiasi tassa, imposta e tributo imposti da qualsiasi entità governativa sulle transazioni contemplate nel presente Accordo, ivi inclusi gli interessi e le sanzioni (fatte salve le tasse applicabili sui guadagni del Licenziante), a prescindere che siano inclusi o meno nelle fatture inviate dal Licenziante all'utente. Se l'utente ha diritto a un'esenzione, dovrà fornire al Licenziante una copia di tutti gli atti che la attestino. Inoltre, tutte le eventuali spese e i costi affrontati dall'utente in relazione alle attività sopra descritte sono di esclusiva spettanza dell'utente. L'utente non ha diritto

a rimborsi da parte del Licenziante per nessun tipo di spesa, dovendolo anzi tenere indenne da esse.

TERMINI DI SERVIZIO

Ogni accesso e utilizzo del Software è soggetto al presente Accordo, alla relativa documentazione del Software, ai Termini di servizio del Licenziante e alla Politica sulla privacy del Licenziante e tutti i termini e le condizioni dei Termini di servizio sono con ciò incorporati nel presente Accordo. L'insieme di questi accordi rappresenta l'accordo completo tra l'utente e il Licenziante per ciò che attiene l'utilizzo del Software e dei prodotti e servizi a esso correlati e prevale su e sostituisce ogni precedente accordo, scritto o verbale, tra le medesime parti. In caso di conflitto tra il presente Accordo e i Termini di servizio, prevale il primo.

VARIE

Qualora una qualsiasi clausola del presente Accordo sia considerata per un qualsiasi motivo non applicabile, tale clausola sarà emendata solo per lo stretto necessario a renderla applicabile, mentre le restanti clausole del presente Accordo resteranno invariate.

ORDINAMENTO GIURIDICO DI RIFERIMENTO

Il presente Accordo sarà interpretato (senza tenere conto dei conflitti o dei principi del diritto internazionale privato) sulla base della legislazione dello Stato di New York, così come applicabile agli accordi tra residenti dello Stato di New York stipulati ed eseguiti nello Stato di New York, a eccezione di quanto stabilito dalla legislazione federale. Qualora non vi sia stata espressa rinuncia scritta da parte del Licenziante per il caso particolare o ciò non sia in contrasto con le leggi locali, l'unica ed esclusiva giurisdizione e la sede processuale saranno le corti statali e federali situate nella principale sede d'affari del Licenziante (Contea di New York, New York, USA). L'utente e il Licenziante concordano sulla competenza di tali corti e accettano che eventuali processi vengano celebrati come specificato dalle relative norme sulle notificazioni o come altrimenti consentito dalla legge dello stato di New York o dalla legge federale. Le parti convengono che la convenzione delle Nazioni Unite sui contratti per la vendita internazionale di beni (Vienna, 1980) non si applica al presente Accordo né a qualunque disputa o transazione derivanti da esso.

PER DOMANDE CONCERNENTI IL PRESENTE ACCORDO, È POSSIBILE SCRIVERE A TAKE-TWO INTERACTIVE SOFTWARE, INC. 622 BROADWAY, NEW YORK, NY 10012.

SUPPORTO TECNICO

Se si verificano problemi tecnici, visita www.rockstargames.com/support per scoprire come contattarci e accedere alle FAQ. Offriamo supporto via web, email, telefono e Twitter.

NOTA

For Help & Support please visit: **eu.playstation.com** or refer to the telephone list below.

Country	Telephone
Australia	**1300 365 911** Calls charged at local rate
Belgique/België/Belgien	**011 516 406** Tarif appel local/Lokale kosten
Česká republika	**0225341407**
Danmark	**90 13 70 13** Pris: 6:-/minut, support@dk.playstation.com Mandag – Torsdag 10.00 – 18.00, Fredag 10.00 – 17.30
Deutschland	**01805 766 977** 0,14 Euro/Minute
España	**902 102 102** Tarifa nacional
Ελλάδα	**801 11 92000**
France	**0820 31 32 33** prix d'un appel local – ouvert du lundi au samedi
ישראל – ישפאר מוצרי צריכה	טלפון תמיכה **09-9711710** פקס **09-9560957** או בקרו באתר www.isfar.co.il
Ireland	**0818 365065** All calls charged at national rate
Italia	**199 116 266** Lun/Ven 8:00 – 18:30 e Sab 8:00 – 13:00: 11,88 centesimi di euro + IVA al minuto Festivi: 4,75 centesimi di euro + IVA al minuto Telefoni cellulari secondo il piano tariffario prescelto
Malta	**234 36 000** Local rate
Nederland	**0495 574 817** Interlokale kosten
New Zealand	**09 415 2447** National Rate **0900 97669** Call cost $1.50 (+ GST) per minute
Norge	**820 68 322** Pris: 6,50:-/min, support@no.playstation.com Mandag – Torsdag 10.00 – 18.00, Fredag 10.00 – 17.30
Österreich	**0820 44 45 40** 0,116 Euro/Minute
Portugal	**707 23 23 10** Serviço de Atendimento ao Consumidor/Serviço Técnico
Россия	**+ 7 (495) 981-2372**
Suisse/Schweiz/Svizzera	**0848 84 00 85** Tarif appel national/Nationaler Tarif/Tariffa Nazionale
Suomi	**0600 411 911** 0.79 Euro/min + pvm fi-hotline@nordiskfilm.com maanantai – perjantai 12–18
Sverige	**0900-20 33 075** Pris 7,50:- min, support@se.playstation.com Måndag – Torsdag 10.00 – 18.00, Fredag 10.00 – 17.30
UK	**0844 736 0595** National rate

If your local telephone number is not shown, please visit **playstation.com** for contact details.

Laddove vediate questo simbolo su qualunque dei nostri prodotti elettrici o confezioni, esso sta ad indicare che il relativo prodotto elettrico non deve essere smaltito come rifiuto di tipo domestico sul territorio Europeo. Per assicurare lo smaltimento indicato per il prodotto, Vi invitiamo a smaltirlo in conformità con qualsiasi legge applicabile o requisito richiesto per lo smaltimento di apparecchiatura elettrica. Agendo in tal modo, concorrerete alla conservazione delle risorse naturali ed al miglioramento degli standards per la tutela dell'ambiente riguardo al trattamento ed allo smaltimento di rifiuti elettrici.